

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-239248

(43)Date of publication of application : 27.08.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 13/00

A63F 13/10

(21)Application number : 2001-044165

(71)Applicant : SQUARE CO LTD

(22)Date of filing : 20.02.2001

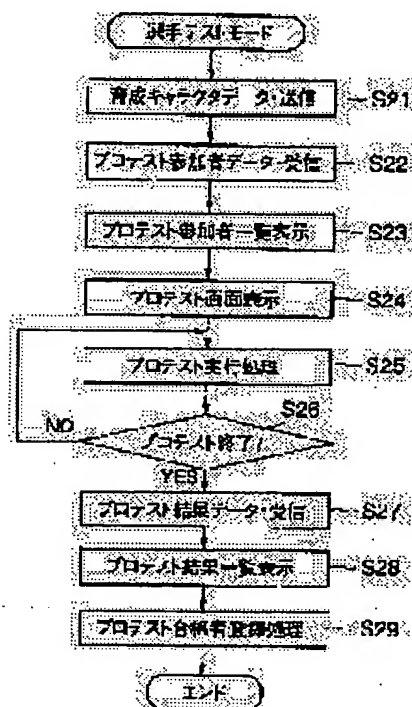
(72)Inventor : RIMOTO SHIYU  
KUMAMOTO YOSHIKI

(54) COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM ON WHICH PROGRAM OF VIDEO GAME IS RECORDED, VIDEO GAME PROGRAM, VIDEO GAME PROCESSING METHOD, AND VIDEO GAME MACHINE

(57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To stimulate interests in a game by a method wherein by raising a character brought up by a game player to a player character by bringing the character into competition with a character brought up by another game player, thereby stirring up a competitive sense.

**SOLUTION:** There are provided a player bringing-up mode by training processing and a player test mode by online processing. In the player test mode, data of a character to be brought up are transmitted to a server (step S21), and the character to be brought up is tested together with a character to be brought up whose data are transmitted to the server from a terminal of another game player (step S25), and success or failure is determined by relatively evaluating the test results of participants of the player test, and characters to be brought up who have passed the player test are allowed to participate a competition (step S29).



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 26.09.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 15.06.2004

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's

decision of rejection]

[Date of extinction of right]

.....

(19)日本国特許庁 (J P)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2002-239248  
(P2002-239248A)

(43)公開日 平成14年8月27日(2002.8.27)

| (51)Int.Cl. <sup>7</sup> | 識別記号 | F I           | データベース(参考)  |
|--------------------------|------|---------------|-------------|
| A 6 3 F 13/12            |      | A 6 3 F 13/12 | C 2 C 0 0 1 |
| 13/00                    |      | 13/00         | P           |
| 13/10                    |      | 13/10         |             |

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 11 頁)

(21)出願番号 特願2001-44165(P2001-44165)

(22)出願日 平成13年2月20日(2001.2.20)

(71)出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(72)発明者 李元 志優

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アル

コタワー 株式会社スクウェア内

(72)発明者 隈本 善己

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アル

コタワー 株式会社スクウェア内

(74)代理人 100103757

弁理士 秋田 修 (外1名)

Fターム(参考) 2C001 AA03 AA04 AA05 CB01 CB02

CB03 CB04 CB05 CB06 CB08

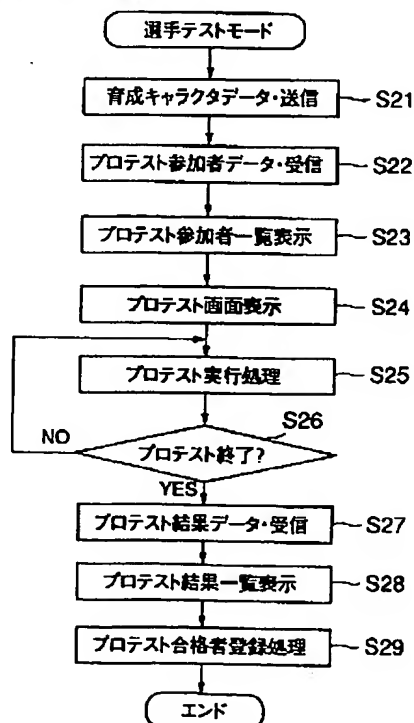
CC01 CC08

(54)【発明の名称】 ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびビデオゲームプログラムおよびビデオゲーム処理方法およびビデオゲーム機

## (57)【要約】

【課題】 他のゲームプレイヤが育成した育成キャラクタとの競争によって自分が育成した育成キャラクタを選手キャラクタし、競争意識を煽ってゲームの興趣性を高めること。

【解決手段】 練習による選手育成モードと、オンラインによる選手テストモードとを有し、選手テストモードでは、育成キャラクタのデータをサーバへ送信し(ステップS21)、他のゲームプレイヤの端末機よりサーバに送信されたデータによる選手育成キャラクタと共に選手テストを行い(ステップS25)、選手テストに参加した選手育成キャラクタのテスト成績の相対評価によって育成キャラクタの合格、不合格を決め、選手テストに合格した育成キャラクタを選手キャラクタとして試合に参加可能にする(ステップS29)。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 サーバとの通信により各端末機のゲームプレイヤの操作に応答して動作する他の選手キャラクターと共に、画面上に表示される仮想空間において、ゲームプレイヤの操作に応答して選手キャラクターを試合に参加させ、当該選手キャラクターの動作を制御して試合を行うビデオゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

ゲームプレイヤの操作に応答して選手育成キャラクターの競技能力を高める練習場面を表示し、実行された練習に応じて選手育成キャラクターが保有する競技能力メモリ値を高める処理と、

選手テストの参加のために、前記選手育成キャラクターのデータを前記サーバへ送信する処理と、

前記サーバとの通信により、選手テスト場面を表示して前記選手育成キャラクターを、他のゲームプレイヤの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストに参加させる処理と、

ゲームプレイヤの操作に応答して前記選手テストに参加した前記選手育成キャラクターを前記競技能力メモリ値を考慮して動かし、他のゲームプレイヤの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストの競技を行う処理と、

前記選手テスト終了後に、前記サーバより、前記選手テストに参加した選手育成キャラクターのテスト成績によって判断された前記選手育成キャラクターの合格、不合格の通知を受信する処理と、

前記選手テストに合格した前記選手育成キャラクターを選手キャラクターとして前記試合に参加可能にする処理と、を実行させるためのビデオゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項2】 前記選手育成キャラクターの前記競技能力メモリ値と、ゲームプレイヤの操作適正性によって前記選手テストにおける前記選手育成キャラクターのテスト成績を決める処理をコンピュータに実行させることを含むビデオゲームプログラムを記録した請求項1に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項3】 サーバとの通信により各端末機のゲームプレイヤの操作に応答して動作する他の選手キャラクターと共に、画面上に表示される仮想空間において、ゲームプレイヤの操作に応答して選手キャラクターを試合に参加させ、当該選手キャラクターの動作を制御して試合を行うビデオゲームをコンピュータに実行させるためのプログラムであって、

ゲームプレイヤの操作に応答して選手育成キャラクターの競技能力を高める練習場面を表示し、実行された練習に応じて選手育成キャラクターが保有する競技能力メモリ値を高める処理と、

選手テストの参加のために、前記選手育成キャラクターの

データを前記サーバへ送信する処理と、

前記サーバとの通信により、選手テスト場面を表示して前記選手育成キャラクターを、他のゲームプレイヤの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストに参加させる処理と、

ゲームプレイヤの操作に応答して前記選手テストに参加した前記選手育成キャラクターを前記競技能力メモリ値を考慮して動かし、他のゲームプレイヤの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストの競技を行う処理と、

前記選手テスト終了後に、前記サーバより、前記選手テストに参加した選手育成キャラクターのテスト成績によって判断された前記選手育成キャラクターの合格、不合格の通知を受信する処理と、

前記選手テストに合格した前記選手育成キャラクターを選手キャラクターとして前記試合に参加可能にする処理と、をコンピュータに実行させるためのビデオゲームプログラム。

【請求項4】 前記選手育成キャラクターの前記競技能力メモリ値と、ゲームプレイヤの操作適正性によって前記選手テストにおける前記選手育成キャラクターのテスト成績を決めるゲームプレイヤ操作の適正性によって前記選手育成キャラクターのテスト成績を決める処理をコンピュータに実行させることを含む請求項3に記載のビデオゲームプログラム。

【請求項5】 サーバとの通信により各端末機のゲームプレイヤの操作に応答して動作する他の選手キャラクターと共に、画面上に表示される仮想空間において、ゲームプレイヤの操作に応答して選手キャラクターを試合に参加させ、当該選手キャラクターの動作を制御して試合を行うビデオゲームの処理方法であって、

ゲームプレイヤの操作に応答して選手育成キャラクターの競技能力を高める練習場面を表示し、実行された練習に応じて選手育成キャラクターが保有する競技能力メモリ値を高め、

選手テストの参加のために、前記選手育成キャラクターのデータを前記サーバへ送信し、

前記サーバとの通信により、選手テスト場面を表示して前記選手育成キャラクターを、他のゲームプレイヤの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストに参加させ、

ゲームプレイヤの操作に応答して前記選手テストに参加した前記選手育成キャラクターを前記競技能力メモリ値を考慮して動かし、他のゲームプレイヤの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストの競技を行い、

前記選手テスト終了後に、前記サーバより、前記選手テストに参加した選手育成キャラクターのテスト成績によって判断された前記選手育成キャラクターの合格、不合格の通知を受信し、

前記選手テストに合格した前記選手育成キャラクタを選  
手キャラクタとして前記試合に参加可能にすること、  
を特徴とするビデオゲームプログラムの処理方法。

【請求項6】 前記選手育成キャラクタの前記競技能力  
メモリ値と、ゲームプレイヤの操作適正性によって前記  
選手テストにおける前記選手育成キャラクタのテスト成  
績を決めるゲームプレイヤ操作の適正性によって前記選  
手育成キャラクタのテスト成績を決めることを特徴とす  
る請求項5に記載のビデオゲームプログラムの処理方  
法。

【請求項7】 ビデオゲーム機であって、  
ビデオゲームを実現するプログラムを記憶する記憶手段  
と、  
前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコン  
ピュータと、  
ゲームプレイヤによって操作される入力装置と、  
前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示  
用のディスプレイ装置とを有し、  
前記コンピュータが、前記プログラムを実行すること  
で、

サーバとの通信により各端末機のゲームプレイヤの操作  
にตอบสนองして動作する他の選手キャラクタと共に、画面  
上に表示される仮想空間において、ゲームプレイヤの操  
作にตอบสนองして選手キャラクタを試合に参加させ、当該選手  
キャラクタの動作を制御し、  
ゲームプレイヤの操作にตอบสนองして選手育成キャラクタの  
競技能力を高める練習場面を表示し、実行された練習に  
応じて選手育成キャラクタが保有する競技能力メモリ値  
を高める処理と、

選手テストの参加のために、前記選手育成キャラクタの  
データを前記サーバへ送信する処理と、

前記サーバとの通信により、選手テスト場面を表示して  
前記選手育成キャラクタを、他のゲームプレイヤの端末  
機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キ  
ャラクタと共に選手テストに参加させる処理と、

ゲームプレイヤの操作にตอบสนองして前記選手テストに参加  
した前記選手育成キャラクタを前記競技能力メモリ値を  
考慮して動かし、他のゲームプレイヤの端末機より前記  
サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクタと  
共に選手テストの競技を行う処理と、

前記選手テスト終了後に、前記サーバより、前記選手テ  
ストに参加した選手育成キャラクタのテスト成績によっ  
て判断された前記選手育成キャラクタ合格、不合格の通  
知を受信する処理と、

前記選手テストに合格した前記選手育成キャラクタを選  
手キャラクタとして前記試合に参加可能にする処理と、  
を行うことを特徴とするビデオゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、ビデオゲームの

プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録  
媒体およびビデオゲームプログラムおよびビデオゲーム  
処理方法およびビデオゲーム機に関し、特に、通信ネッ  
トワークを使用してマルチプレイヤにより行われるオン  
ラインビデオゲームのプログラムを記録したコンピュ  
ータ読み取り可能な記録媒体およびオンラインビデオゲ  
ームプログラムおよびオンラインビデオゲーム処理方法お  
よびオンラインビデオゲーム用のビデオゲーム機するも  
のである。

10 【0002】

【従来の技術】ビデオゲーム機で行われるビデオゲー  
ムは、ビデオゲームプログラムを実行することにより、モ  
ニタ画面の画面表示による仮想空間にオブジェクトとし  
て選手キャラクタ等を配置し、ゲームプレイヤの操作に  
ตอบสนองして選手キャラクタ等の動作を制御してビデオゲ  
ームを行うものであり、この種にビデオゲームには、野  
球、サッカー、アメリカンフットボール、バスケットボ  
ール、バレーボール、テニス、陸上競技、水泳のような競  
技（試合）を行うものがある。

20 【0003】野球等のビデオゲームには、選手育成モ  
ードがあり、選手育成モードにおいて、ゲームプレイヤの  
操作によって選手キャラクタや選手育成キャラクタ（以  
下、育成キャラクタと云う）を練習させ、練習によって  
その育成キャラクタの能力値を高め、プロ選手登録や、  
二軍選手より一軍選手への昇格を行うことで、ゲームプ  
レイヤが育成した育成キャラクタが選手キャラクタとし  
て正規の試合に出場できるようにしたビデオゲームがあ  
る。

【0004】

30 【発明が解決しようとする課題】実際の野球、サッカー、  
オリンピック競技のような各種の競技では、個人の能力  
の絶対評価でなく、他の選手との競争、すなわち、選手  
相互の相対的な能力評価によって選手登録、昇格が行わ  
れたり、正規の試合（公式戦や大会）に出場できる選手  
が決まる。

【0005】しかし、従来のビデオゲームでは、スタン  
ドアローン機対応のビデオゲームであることもふま  
えて、選手育成モードにおける練習によって育成キャラ  
クタの能力値が所定値まで高まれば、その育成キャラクタ  
は、絶対評価によって、必ず、プロ選手登録や、二軍選  
手より一軍選手への昇格がなされる。

【0006】このため、実際とは異なったものになり、  
他の育成キャラクタとの競争で、自分（ゲームプレイ  
ヤ）が育成した育成キャラクタが他の人が育成した育成  
キャラクタより優れているから、プロ選手登録や、二軍  
選手より一軍選手への昇格が行われたり、正規試合の出  
場権を得られたと云うような楽しみや、優越感をゲーム  
プレイヤが得ることができない。

【0007】また、特に、インターネット等の通信ネッ  
トワークを使用してマルチプレイヤにより行われるオン

ラインビデオゲームでは、他のゲームプレイヤーとの競争意識を煽るようなことができない。

【0008】この発明は、上述の如き課題に解決するためになされたものであり、通信ネットワークを使用してマルチプレイヤーにより行われるオンラインビデオゲームにおいて、他のゲームプレイヤーが育成した育成キャラクターとの競争によって自分が育成した育成キャラクターを、プロ選手登録や二軍選手より一軍選手へ昇格できたり、正規試合の出場権を得たりでき、他のゲームプレイヤーとの競争意識を煽ってゲームの興趣性を高めることができるビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびビデオゲームプログラムおよびビデオゲーム処理方法およびビデオゲーム機を提供することを目的としている。

【0009】

【課題を解決するための手段】上述の目的を達成するために、この発明によるビデオゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、サーバとの通信により各端末機のゲームプレイヤーの操作に応答して動作する他の選手キャラクターと共に、画面上に表示される仮想空間において、ゲームプレイヤーの操作に応答して選手キャラクターを試合に参加させ、当該選手キャラクターの動作を制御して試合を行うビデオゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、ゲームプレイヤーの操作に応答して選手育成キャラクターの競技能力を高める練習場面を表示し、実行された練習に応じて選手育成キャラクターが保有する競技能力メモリ値を高める処理と、選手テストの参加のために、前記選手育成キャラクターのデータを前記サーバへ送信する処理と、前記サーバとの通信により、選手テスト場面を表示して前記選手育成キャラクターを、他のゲームプレイヤーの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストに参加させる処理と、ゲームプレイヤーの操作に応答して前記選手テストに参加した前記選手育成キャラクターを前記競技能力メモリ値を考慮して動かし、他のゲームプレイヤーの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストの競技を行う処理と、前記選手テスト終了後に、前記サーバより、前記選手テストに参加した選手育成キャラクターのテスト成績によって判断された前記選手育成キャラクターの合格、不合格の通知を受信する処理と、前記選手テストに合格した前記選手育成キャラクターを選手キャラクターとして前記試合に参加可能にする処理とを実行させるためのビデオゲームプログラムを記録したものである。

【0010】また、この発明によるビデオゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、前記選手育成キャラクターの前記競技能力メモリ値と、ゲームプレイヤーの操作適正性によって前記選手テストにおける前記選手育成キャラクターのテスト成績を決め

る処理をコンピュータに実行させることを含むビデオゲームプログラムを記録したものである。

【0011】この発明によるビデオゲームプログラムは、サーバとの通信により各端末機のゲームプレイヤーの操作に応答して動作する他の選手キャラクターと共に、画面上に表示される仮想空間において、ゲームプレイヤーの操作に応答して選手キャラクターを試合に参加させ、当該選手キャラクターの動作を制御して試合を行うビデオゲームをコンピュータに実行させるためのプログラムであって、ゲームプレイヤーの操作に応答して選手育成キャラクターの競技能力を高める練習場面を表示し、実行された練習に応じて選手育成キャラクターが保有する競技能力メモリ値を高める処理と、選手テストの参加のために、前記選手育成キャラクターのデータを前記サーバへ送信する処理と、前記サーバとの通信により、選手テスト場面を表示して前記選手育成キャラクターを、他のゲームプレイヤーの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストに参加させる処理と、ゲームプレイヤーの操作に応答して前記選手テストに参加した前記選手育成キャラクターを前記競技能力メモリ値を考慮して動かし、他のゲームプレイヤーの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストの競技を行う処理と、前記選手テスト終了後に、前記サーバより、前記選手テストに参加した選手育成キャラクターのテスト成績によって判断された前記選手育成キャラクターの合格、不合格の通知を受信する処理と、前記選手テストに合格した前記選手育成キャラクターを選手キャラクターとして前記試合に参加可能にする処理とをコンピュータに実行させるためのものである。

【0012】また、この発明によるビデオゲームプログラムは、前記選手育成キャラクターの前記競技能力メモリ値と、ゲームプレイヤーの操作適正性によって前記選手テストにおける前記選手育成キャラクターのテスト成績を決めるゲームプレイヤー操作の適正性によって前記選手育成キャラクターのテスト成績を決める処理をコンピュータに実行させることを含むものである。

【0013】この発明によるビデオゲームの処理方法は、サーバとの通信により各端末機のゲームプレイヤーの操作に応答して動作する他の選手キャラクターと共に、画面上に表示される仮想空間において、ゲームプレイヤーの操作に応答して選手キャラクターを試合に参加させ、当該選手キャラクターの動作を制御して試合を行うビデオゲームの処理方法であって、ゲームプレイヤーの操作に応答して選手育成キャラクターの競技能力を高める練習場面を表示し、実行された練習に応じて選手育成キャラクターが保有する競技能力メモリ値を高め、選手テストの参加のために、前記選手育成キャラクターのデータを前記サーバへ送信し、前記サーバとの通信により、選手テスト場面を表示して前記選手育成キャラクターを、他のゲームプレイヤーの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選

手育成キャラクタと共に選手テストに参加させ、ゲームプレイヤの操作にตอบสนองして前記選手テストに参加した前記選手育成キャラクタを前記競技能力メモリ値を考慮して動かし、他のゲームプレイヤの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクタと共に選手テストの競技を行い、前記選手テスト終了後に、前記サーバより、前記選手テストに参加した選手育成キャラクタのテスト成績によって判断された前記選手育成キャラクタの合格、不合格の通知を受信し、前記選手テストに合格した前記選手育成キャラクタを選手キャラクタとして前記試合に参加可能にするものである。

【0014】また、この発明によるビデオゲームの処理方法は、前記選手育成キャラクタの前記競技能力メモリ値と、ゲームプレイヤの操作適正性によって前記選手テストにおける前記選手育成キャラクタのテスト成績を決めるゲームプレイヤ操作の適正性によって前記選手育成キャラクタのテスト成績を決めるものである。

【0015】この発明によるビデオゲーム機は、ビデオゲームを実現するプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、ゲームプレイヤによって操作される入力装置と、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを有し、前記コンピュータが、前記プログラムを実行することで、サーバとの通信により各端末機のゲームプレイヤの操作にตอบสนองして動作する他の選手キャラクタと共に、画面上に表示される仮想空間において、ゲームプレイヤの操作にตอบสนองして選手キャラクタを試合に参加させ、当該選手キャラクタの動作を制御し、ゲームプレイヤの操作にตอบสนองして選手育成キャラクタの競技能力を高める練習場面を表示し、実行された練習に応じて選手育成キャラクタが保有する競技能力メモリ値を高める処理と、選手テストの参加のために、前記選手育成キャラクタのデータを前記サーバへ送信する処理と、前記サーバとの通信により、選手テスト場面を表示して前記選手育成キャラクタを、他のゲームプレイヤの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクタと共に選手テストに参加させる処理と、ゲームプレイヤの操作にตอบสนองして前記選手テストに参加した前記選手育成キャラクタを前記競技能力メモリ値を考慮して動かし、他のゲームプレイヤの端末機より前記サーバに送信されたデータによる選手育成キャラクタと共に選手テストの競技を行う処理と、前記選手テスト終了後に、前記サーバより、前記選手テストに参加した選手育成キャラクタのテスト成績によって判断された前記選手育成キャラクタ合格、不合格の通知を受信する処理と、前記選手テストに合格した前記選手育成キャラクタを選手キャラクタとして前記試合に参加可能にする処理とを行うものである。

【0016】

【発明の実施の形態】以下に添付の図を参照してこの発

明の実施の形態を詳細に説明する。図1はネットワークゲームシステムの実施環境例を示している。各プレイヤにより操作される端末機である複数台のビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…は、すべてインターネット100によってサーバ50と双方向に通信可能に接続されている。

【0017】上述のネットワークゲームシステムでは、ゲーム進行過程で、複数個のビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…の各々より操作内容を示す情報がサーバ50に送信され、サーバ50が、ビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…より受信した操作内容を示す情報に基づいてゲームを進行する処理を行ない、その処理結果を複数個のビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…の各々に配信することにより、野球のような競技のネットワークゲームが行われる。

【0018】図2はビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…を示している。ビデオゲーム機は、この発明によるネットワークゲームシステム用端末機であり、コンピュータ読取可能な記録媒体に記録されたプログラムを実行する。

【0019】ビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…は、たとえば、ゲーム機本体11と、ゲーム機本体11の入力側に接続されるキーパッド30とにより構成され、モニタ（ディスプレイ装置）としてCRT等を有するテレビジョンセット35をゲーム機本体11の出力側に接続される。

【0020】ゲーム機本体11は、たとえば、CPU12と、ROM13と、RAM14と、ハードディスクドライブ15と、グラフィック処理部16と、サウンド処理部17と、ディスクドライブ18と、通信インターフェース部19と、メモ리카ード・リーダー・ライター20と、入出力インターフェース部21と、これらを相互に接続するバス22とを有している。

【0021】CPU12は、ROM13に格納されているオペレーティングシステムを実行して装置全体の基本的な制御し、RAM14のプログラム領域14A（図2参照）に格納されるネットワーク対応の野球ビデオゲームなどのプログラムを実行する。

【0022】RAM14は、図2に示されているように、プログラム領域14A、画像データ領域14B、選手データ領域14C、育成者データ領域14D、ワーク領域14Eを有し、ディスクドライブ18がDVDやCD-ROM等のディスク40より読み取ったゲームプログラムや画像データ、選手データを各領域に格納する。なお、ゲームプログラムや画像データ、選手データ、育成者データ等はハードディスクドライブ15に格納することもできる。

【0023】RAM14の選手データ領域14Cに格納される選手データは、ゲームプレイヤが育成して後述す

るプロテストのよう選手テストに合格した選手キャラクターのデータであり、図4に例示されているように、選手キャラクター毎に、選手名と共に、打撃力、守備力、走力、肩力、スタミナ値等の能力値を設定している。

【0024】RAM14の育成者データ領域14Dに格納される育成者データは、選手データと同様に、図5に例示されているように、選手キャラクターに育成すべき育成キャラクター毎に、育成者名と共に、打撃力、守備力、走力、肩力、スタミナ値等の能力値を設定している。

【0025】グラフィック処理部16は、VRAM23 10に、画像データ格納用のバッファメモリとしてフレームバッファを含み、プログラム実行に伴うCPU12からの命令によってフレームバッファに格納された画像データに基づいてビデオ信号を生成し、ビデオ信号をテレビジョンセット35へ出力する。これにより、テレビジョンセット35の画面表示部36に、フレームバッファに格納された画像データによる画面表示が行われる。

【0026】サウンド処理部17は、BGMや効果音等のサウンド信号を生成する機能を有するものである。サウンド処理部17は、プログラム実行に伴うCPU12 20からの命令によってRAM14に記憶されたデータに基づいてサウンド信号を生成し、サウンド信号をテレビジョンセット35のスピーカ37に出力する。

【0027】ディスクドライブ18は、記録媒体である、たとえばDVD40を着脱可能にセットされ、DVD40に格納されているビデオゲームのプログラムや画像データ、サウンドデータ、選手データ等を読み取る。

【0028】通信インターフェース部19は、インターネット100と接続され、他の装置（サーバ50）とデータ通信を行う。

【0029】メモ리카ード・リーダー・ライター20は、メモ리카ード41を抜き差し可能にセットされ、ゲームの途中経過データやゲーム環境設定データ等のセーブデータを保存する。

【0030】キーパッド30は、ユーザ（ゲームプレイヤー）により操作される各種ボタン、方向キー、ジョイスティック等を有し、ゲームプレイヤーによる操作指令をゲーム機本体11に与える。

【0031】テレビジョンセット35は、画面表示部36とスピーカ37を有し、ゲーム機本体11からのビデオ信号（映像信号）や、サウンド信号に基づいて、ゲーム内容に応じた映像（画像）表示とサウンド出力を行う。

【0032】この発明によるコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、画面上に表示される仮想空間において野球ビデオゲーム等のビデオゲームを行うプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であり、また、この発明によるビデオゲームプログラムは、画面上に表示される仮想空間において野球ビデオゲーム等のビデオゲームをコンピュータに実行させるためのプログラ

ムであり、以下に示す処理をゲーム機本体11に実行させる。

【0033】（1）試合モードにおいて、サーバ50との通信により各ビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…のゲームプレイヤーの操作に応答して動作する他の選手キャラクターと共に、画面上に表示される仮想空間において、ゲームプレイヤーの操作に応答して選手データ領域14Cに格納されている選手キャラクターを試合に参加させ、当該選手キャラクターの動作を制御し、試合に参加している選手キャラクターが個々に保有する能力値に応じて野球等のオンラインゲームを進行すること。

【0034】（2）選手育成モードにおいて、ゲームプレイヤーの操作に応答して育成者データ領域14Dに格納されている育成キャラクターの競技能力を高める練習場面を表示し、実行された練習に応じて選手育成キャラクターが保有する競技能力メモリ値を高めること。競技能力メモリ値は、練習終了のたびに、練習内容等に応じて育成者データ領域14Dの能力値のデータフィールドに書き込まれる。

【0035】（3）プロテスト（入団テスト）のような選手テストモードにおいて、選手テストの参加のために、育成キャラクターのデータをサーバ50へ送信すること。選手テストは、定期的に、あるいは不定期に開催される。

【0036】（4）サーバ50との通信により、選手テスト場面を表示して育成キャラクターを、他のゲームプレイヤーのビデオゲーム機よりサーバ50に送信されたデータによる選手育成キャラクターと共に選手テストに参加させること。

【0037】（5）ゲームプレイヤーの操作に応答して上述の選手テストに参加した育成キャラクターを競技能力メモリ値を考慮して動かし、他のゲームプレイヤーのビデオゲーム機よりサーバ50に送信されたデータによる育成キャラクターと共に選手テストの競技を行うこと。選手テストは、ミニゲームのような競技で行われ、野球ゲームの場合には、ダッシュ（走力）、遠投（肩力）、マラソンのような長距離走（スタミナ）、100m走、バッティング（打撃）、ノック（守備力）等がある。

【0038】これらの選手テストのテスト成績は、選手テストの出来具合で示され、育成キャラクターの競技能力メモリ値と、ゲームプレイヤーの操作適正性、例えば、キーパッド30のボタン連打速度等によって決められ、競技能力メモリ値が高いほど、また、ゲームプレイヤーの操作適正性が高いほど、高得点になる。

【0039】（6）選手テスト終了後に、サーバ50より、選手テストに参加した育成キャラクターのテスト成績によって判断された育成キャラクターの合格、不合格の通知を受信すること。

【0040】（7）選手テストに合格した育成キャラク



タを選手キャラクタとして試合に参加可能にすること。これは、育成者データ領域14Dの育成キャラクタを選手キャラクタとして選手データ領域14Cに書き換えることにより完了する。

【0041】図6はサーバ50の一般的な構成を示している。サーバ50は、サーバ本体（コンピュータ本体）51と、サーバ本体51の入力側に接続されるキーボード70、マウス71とにより構成され、モニタ75をサーバ本体51の出力側に接続される。モニタ75はサーバ本体51からのビデオ信号（映像信号）に基づいて画面表示を行なう。

【0042】サーバ本体51は、CPU52と、ROM53と、RAM54と、ハードディスクドライブ55と、グラフィック処理部56と、DVD等のディスクドライブ57と、通信インターフェース部58と、入力インターフェース部59と、これらを相互に接続するバス60とを有している。

【0043】CPU52は、ROM53に格納されているオペレーティングシステムを実行して装置全体の基本的な制御を行ない、RAM54のプログラム記憶領域に格納されるサーバ用のネットワークゲームのプログラムを実行する。

【0044】RAM54は、ディスクドライブ57がDVDやCD-ROM等のディスク80より読み取ったサーバ用のネットワークゲームのプログラム等を格納する。なお、このゲームプログラム等はハードディスクドライブ55に格納することもできる。

【0045】ディスクドライブ57は、記録媒体であるDVDやCD-ROM等のディスク80を着脱可能にセットされ、ディスク80に格納されているサーバ用のネットワークゲームプログラムを読み取る。

【0046】通信インターフェース部58は、インターネット100と接続され、ログオンしているビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…と双方向にデータ通信を行なう。

【0047】このデータ通信により、ビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…において、野球等のビデオゲームがオンラインゲームとして行われる。

【0048】サーバ50は、プロテストのような選手テストをオンライン上で開催し、ログオンしているビデオゲーム機10A、10B、10C、10D、10E…より選手テストに参加する育成キャラクタのデータを受信し、選手テストを実行する。

【0049】サーバ50は、選手テストに参加した育成キャラクタのテスト成績によって選手テストの合格、不合格を判断し、その通知を育成キャラクタのデータ発信元のビデオゲーム機に送信する。この選手テストの合格、不合格の判断は、選手テストに参加した育成キャラクタのテスト成績の相対的な評価により行うことがで

き、成績順位が高い予め決められた定員数だけを合格とすることができる。

【0050】つぎに、上述の構成によるビデオゲーム機10が行う選手育成モードと選手テストモードの動作を、野球ビデオゲームを例にとり、図7、図8に示されているフローチャートと、図9～図12に示されている説明図（画面図）を参照して説明する。なお、以下の処理は、ゲーム機本体11のCPU12がビデオゲームプログラムを実行することにより行われる。

【0051】図7は選手育成モード処理を示すフローチャートである。まず、図9に示されているような練習場面Aを含む練習画面が表示される（ステップS11）。この練習画面では、練習を行う育成者名、育成者の各種能力値（メモリ値）と、練習内容を示す「素振り」、「トス」、「ダッシュ」等の練習項目の表示が行われる。練習内容は、ゲームプレイヤが操作するキーパッド30の方向キーによってカーソルCを動かし、カーソルCによって「素振り」等の練習項目を選らぶことにより選択決定される（ステップS12）。

【0052】練習項目が選択決定されると、選択された練習を実行する処理が行われる（ステップS13）。この練習実行処理では、図9に示されているように、練習を行う育成キャラクタが練習場面Aに表示され、ゲームプレイヤによるキーパッド30の操作に応答して練習場面Aの育成キャラクタが素振り等の練習動作が表示される。

【0053】練習動作は、ゲームプレイヤによるキーパッド30の操作によって練習終了の入力があるまで続けられる（ステップS14否定）。練習終了の入力があると（ステップS14肯定）、練習画面の表示が終了し、練習内容に応じ各種能力のメモリ値（RAM14の育成者データ）が更新される（ステップS15）。たとえば、素振り練習が行われると、打撃力に関する能力値がアップし、トス練習が行われると、守備力に関する能力値がアップする。

【0054】図8は選手テストモード処理を示すフローチャートである。選手テスト、ここでは、プロテストはインターネット100によるネット上で、オンラインで行われる。

【0055】まず、プロテストの参加のために、育成キャラクタのデータがサーバ50へ送信される（ステップS21）。

【0056】つぎに、サーバ50との交信により、他のゲームプレイヤのビデオゲーム機よりサーバ50に送信されたデータによる育成キャラクタを含むプロテスト参加者全員のデータをサーバ50より受信することが行われ（ステップS22）、図10に示されているように、プロテスト参加者が一覧表示される（ステップS23）。このプロテスト参加者一覧表示では、育成者名、ゲームプレイヤ名（ハンド名）、守備位置等がリスト表

示される。

【0057】つぎに、サーバ50との通信により、プロテスト画面表示が行われる(ステップS24)。このプロテスト画面表示では、ダッシュ、遠投、マラソン、100m走、バッティング、ノック等のうちのテスト実行中の種目のプロテスト場面が表示される。選手テスト場面には、他のゲームプレイヤのビデオゲーム機よりサーバ50に送信されたデータによる育成キャラクタと共に自機がサーバ50に送信した育成キャラクタが表示される。

【0058】一つの種目のプロテスト、例えば、100m走では、図11に示されているような画面表示が行われ、プロテスト開始により、ゲームプレイヤの操作に回答して、プロテストに参加した育成キャラクタを競技能力メモリ値を考慮した能力と、ゲームプレイヤの操作適正性に応じて走らせることが行われ、他のゲームプレイヤのビデオゲーム機よりサーバ50に送信されたデータによる選手育成キャラクタと共にプロテストの競技が行われる(ステップS25)。例えば、100m走では、選手育成モードで得られた走力値(ダッシュ値)が高いほど、また、ゲームプレイヤの操作適正性として、ゲームプレイヤによるキーパッド30のボタン連打、たとえば、○ボタンと×ボタンの連打が速いほど、育成キャラクタが速く走り、よい成績(ポイント)が得られる。

【0059】なお、キーパッド30のボタン連打が遅くても、選手育成モードで得られた走力値が高ければ、それに伴って育成キャラクタが速く走り、よい成績(ポイント)が得られる。これは、選手育成モードにおける事前の練習が重要であることを意味する。また、育成キャラクタの能力値が高くても、プロテスト本番で、ゲームプレイヤが操作ミスを行うと、成績が低下する。

【0060】プロテストが終了すると(ステップS26肯定)に、サーバ50より、選手テストに参加した育成キャラクタのテスト成績(ポイント)と、このテスト成績によって判断された選手育成キャラクタの合格、不合格の通知(プロテスト結果)を受信することが行われ(ステップS27)、これが、図12に示されているように、画面表示される(ステップS28)。

【0061】プロテストの合格、不合格の判断は、プロテストに参加した育成キャラクタのテスト成績の相対的な評価により行われ、成績順位(ポイント数)が高い予め決められた定員数だけを合格とされる。この例では、ポイント数順に1位から7位までの7人の育成キャラクタがプロテスト合格になる。

【0062】したがって、プロテストの参加者のレベルが高い場合には、高成績でも、合格できず、不合格になり、これとは逆に、プロテストの参加者のレベルが低い場合には、高成績でなくても合格することがある。

【0063】プロテスト合格者は、選手キャラクタとして選手データ領域14Cに書き込むことが行われ(ステ

ップS29)、インターネット100によるネット上で、オンラインで行われる公式戦に参加できるようになる。

【0064】上述のようなプロテストに合格すれば、選手キャラクタ(プロ選手)として登録され、公式戦に出場できるようになるから、他のゲームプレイヤとの競争意識を煽り、また、育成したキャラクタに愛着が生じるようになり、ゲームの興趣性が高められることになる。

【0065】なお、プロテスト以外の、各種の選手テストが行われることで、プロ選手登録以外に、二軍選手より一軍選手へ昇格できたり、オールスターゲーム等の出場権を得たりすることもできる。

【0066】また、上述したような選手育成モード、選手テストモードは、野球のビデオゲームに限られることはなく、サッカー、アメリカンフットボール、バスケットボール、バレーボール、テニス、陸上競技、水泳等の各種競技のビデオゲームでも実施可能であり、有用である。

【0067】なお、このビデオゲームのプログラムは、ハードディスク、フロッピー(登録商標)ディスク、CD-ROM、MO、DVD等のコンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録され、コンピュータによって記録媒体から読み出されることによって実行され、またこのプログラムは、上述のような記録媒体を介してインターネット等のネットワークを介して配布することもできる。

【0068】

【発明の効果】以上の説明から理解される如く、ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびビデオゲームプログラムおよびビデオゲーム処理方法およびビデオゲーム機によれば、インターネット等の通信ネットワークを使用してマルチプレイヤにより行われるオンラインビデオゲームにおいて、他のゲームプレイヤが育成した育成キャラクタとの競争によって自分が育成した育成キャラクタを、プロ選手登録や二軍選手より一軍選手へ昇格できたり、正規試合の出場権を得たりでき、他のゲームプレイヤとの競争意識を煽ってゲームの興趣性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】ネットワークゲームシステムの構成を示すシステム構成図である。

【図2】この発明によるビデオゲーム機の一つの実施の形態を示すブロック線図である。

【図3】この発明によるビデオゲーム機のRAMの内部構成を示す説明図である。

【図4】選手キャラクタのデータ構成例を示す説明図である。

【図5】育成キャラクタのデータ構成例を示す説明図である。

【図6】ネットワークゲームシステムで使用されるサー

パの構成例を示すブロック線図である。

【図7】選手育成モード処理を示すフローチャートである。

【図8】選手テストモード処理を示すフローチャートである。

【図9】練習画面表示例を示す説明図である。

【図10】プロテスト参加者一覧表示例を示す説明図である。

【図11】プロテスト表示例を示す説明図である。

【図12】プロテスト結果一覧表示例を示す説明図である。

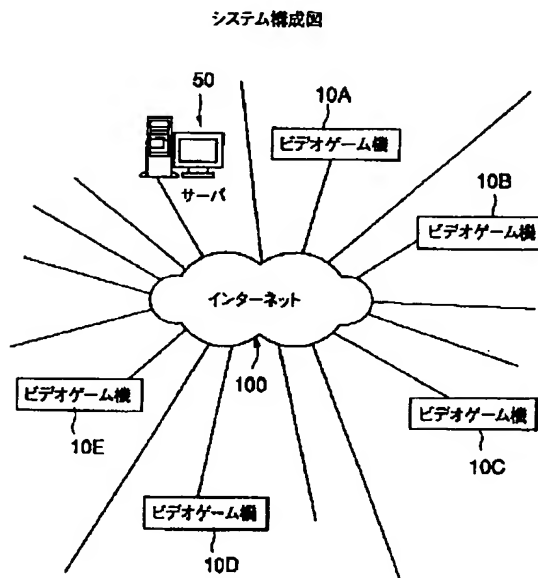
【符号の説明】

10A、10B、10C、10D、10E ビデオゲー\*

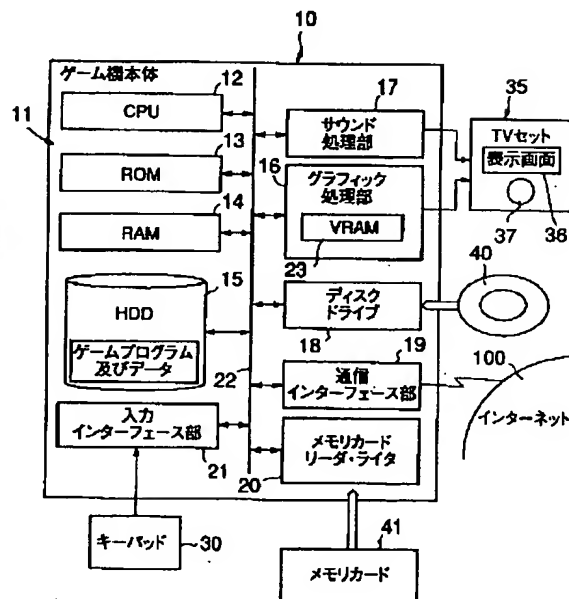
\* ム機

- 11 ゲーム機本体
- 12 CPU
- 13 ROM
- 14 RAM
- 15 ハードディスクドライブ
- 16 グラフィックス処理部
- 18 ディスクドライブ
- 30 キーパッド
- 35 テレビジョンセット
- 50 サーバ
- 100 インターネット

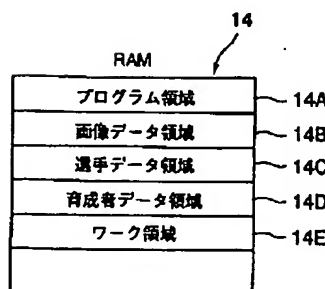
【図1】



【図2】



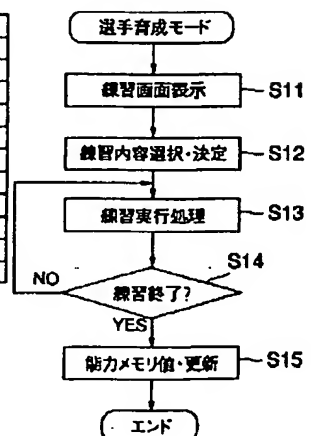
【図3】



【図4】

| 選手名 | 能力値 |     |    |    |       |
|-----|-----|-----|----|----|-------|
|     | 打撃力 | 守備力 | 走力 | 肩力 | スタミナ値 |
| 山田  | 80  | 65  | 75 | 80 | 75    |
| 鈴木  | 60  | 80  | 50 | 65 | 60    |
|     |     |     |    |    |       |
|     |     |     |    |    |       |
|     |     |     |    |    |       |
|     |     |     |    |    |       |
|     |     |     |    |    |       |
|     |     |     |    |    |       |

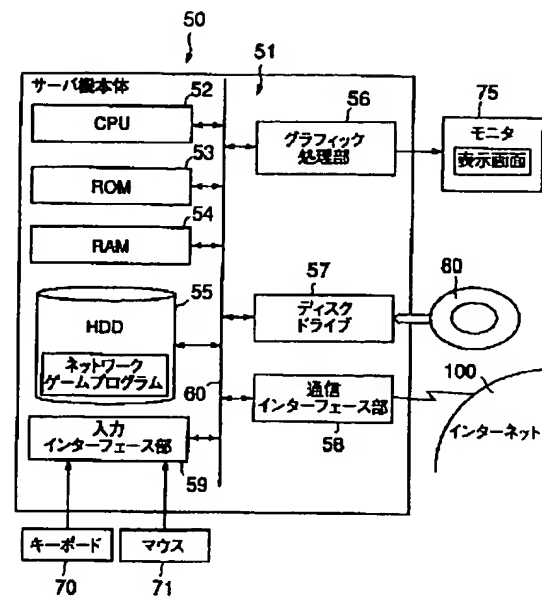
【図7】



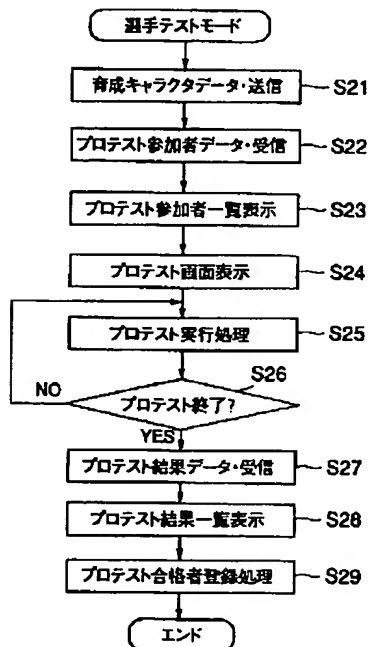
【図5】

| 育成者名 | 能力値 |     |    |    |       |
|------|-----|-----|----|----|-------|
|      | 打撃力 | 守備力 | 走力 | 肩力 | スタミナ値 |
| 伊藤   | 45  | 45  | 40 | 50 | 55    |
| 田中   | 40  | 40  | 50 | 45 | 60    |
|      |     |     |    |    |       |
|      |     |     |    |    |       |
|      |     |     |    |    |       |
|      |     |     |    |    |       |
|      |     |     |    |    |       |
|      |     |     |    |    |       |

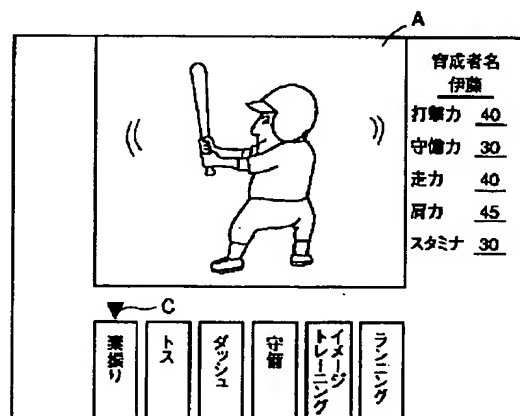
【図6】



【図8】



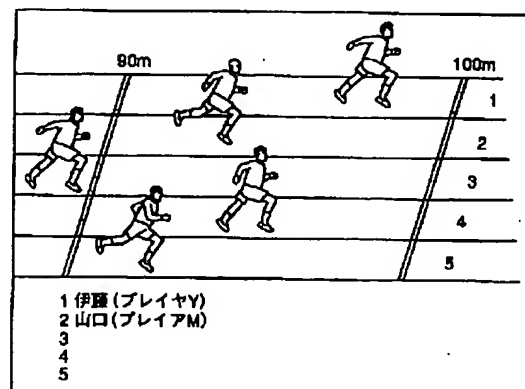
【図9】



【図10】

| プロテスト参加者 |          |    |
|----------|----------|----|
| 育成者名     | ゲームプレイヤー | 守備 |
| 伊藤       | プレイヤーY   | 外  |
| 山口       | プレイヤーW   | 内  |
| ...      |          |    |

【図11】



【図12】

| プロテスト結果 |       |          |      |
|---------|-------|----------|------|
| 育成者名    | プレイヤー |          | ポイント |
| 合格      | 1 松井  | (プレイヤーM) | 887  |
|         | 2 伊藤  | (プレイヤーY) | 692  |
|         | 3     |          |      |
|         | 4     |          |      |
|         | 5     |          |      |
|         | 6     |          |      |
|         | 7     |          |      |
| 不合格     | 8 山口  | (プレイヤーW) | 502  |
|         | 9     |          |      |
|         | 10    |          |      |
|         |       |          |      |
|         |       |          |      |